

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Tingkat keberhasilan dalam pendidikan sendiri sangat ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, hal utama yang harus selalu diperhatikan adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang menantang, menyenangkan, mendorong bereksplorasi, memberi pengalaman sukses, dan mengembangkan kecakapan berpikir (Asri Budiningsih, dkk, 2008: 27). Sedangkan Winarno, dkk (2009: 2) mengatakan bahwa aspek-aspek yang mempengaruhi kualitas proses pembelajaran tersebut meliputi pengajar, metode mengajar, perilaku belajar peserta didik, kondisi dan suasana belajar, dan media pembelajaran. Sesuai pendapat tersebut, salah satu faktor yang turut mempengaruhi kualitas proses pembelajaran adalah metode pembelajaran yang digunakan.

Metode pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan membangkitkan motivasi siswa. Oleh karena itu, maka penggunaan metode pembelajaran sangat dibutuhkan dalam setiap mata pelajaran, tidak terkecuali pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMK Muhammadiyah Rongkop, pembelajaran Komputer dan Jaringan masih didominasi oleh metode ceramah. Penggunaan metode ceramah tersebut ternyata belum mampu mengantarkan siswa kepada tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal itu dapat dilihat dari rendahnya nilai rata-rata siswa, didapati 60% siswa memperoleh nilai dibawah KKM atau hanya 40 % siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 . Di samping itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengaku bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sebaiknya selalu memperhatikan faktor siswa sebagai subjek belajar. Pada dasarnya siswa satu berbeda dengan siswa lainnya, baik dalam hal kemampuan maupun cara belajarnya. Perbedaan itu menyebabkan adanya kebutuhan yang berbeda dari setiap anak. Dalam pembelajaran klasikal, perbedaan individu jarang mendapat perhatian. Semua siswa dalam satu kelas dianggap mempunyai kebutuhan, kemampuan yang sama sehingga diperlakukan dengan cara yang sama pula. Perbedaan individu itu perlu mendapat perhatian yang memadai. Hal itu bukan berarti bahwa pembelajaran harus diubah menjadi pembelajaran individual melainkan diperlukan sebuah alternatif pembelajaran yang memungkinkan terpenuhinya kebutuhan individual siswa.

Said Hamid Hasan (1996: 8) mengatakan bahwa realita yang ditunjukkan di masyarakat membuktikan bahwa setiap individu terlibat kerjasama dengan individu lain dalam suatu sistem. Persaingan yang terjadi

antar individu hanyalah sebatas sistem itu, sementara keberhasilan dalam sistem tadi lebih memberikan kesempatan dan jaminan akan keberhasilan individu dan anggotanya. Johnson dan Smith (Lie, 2010 : 5) mengemukakan bahwa pendidikan adalah interaksi pribadi di antara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa. Maksud dari pernyataan tersebut adalah kegiatan pendidikan merupakan suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antar pribadi. Belajar adalah suatu proses pribadi, tetapi juga proses sosial yang terjadi ketika masing-masing orang berhubungan dengan yang lain menjalin komunikasi dan membangun pengetahuan bersama.

Berpijak dari pendapat di atas, untuk menciptakan interaksi pribadi antar siswa, dan interaksi antar guru dan siswa, maka suasana kelas perlu direncanakan sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lainnya. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa bekerjasama secara gotong royong. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas kerja sama antar siswa serta prestasi belajar siswa adalah metode pembelajaran kooperatif. Dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif dapat menyediakan lingkungan belajar yang kondusif untuk terjadinya interaksi belajar mengajar yang lebih efektif, sehingga siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya. Melalui metode pembelajaran kooperatif siswa belajar lebih aktif dibandingkan dengan hanya menerima informasi dari guru saja, dapat terjadi interaksi antar siswa dan siswa dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka.

Melihat dari permasalahan ini, peneliti akan mencoba salah satu metode alternatif yang dapat digunakan yakni metode pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD). Dalam STAD guru hanya memberikan konsep-konsep pokok. Pengembangan dari konsep-konsep tersebut dilakukan oleh siswa dalam bentuk kelompok melalui permasalahan yang diberikan. Dalam kelompok, siswa mendiskusikan konsep dan permasalahan yang diberikan secara bersama, membandingkan masing-masing jawaban dari permasalahan yang diberikan, dan membetulkan kesalahan, sehingga seluruh siswa akan terlibat secara langsung dalam penguasaan materi pelajaran komputer dan jaringan.

Pembelajaran komputer dan jaringan akan sangat menarik jika dikemas dalam suatu bentuk pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Diharapkan dalam proses pembelajaran dapat terjadi aktivitas diantara siswa dan mereka mampu mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang telah dipahami. Selain itu, diharapkan pula siswa mampu berinteraksi secara positif baik dengan siswa lainnya maupun guru. Sehingga apabila siswa mengalami kesulitan-kesulitan dalam belajar dapat segera diselesaikan bersama-sama.

Berdasarkan masalah diatas Penulis mencoba mengadakan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul : **“Peningkatkan Aktivitas Belajar Komputer dan Jaringan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Rongkop Gunungkidul”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Metode ceramah yang digunakan selama ini kurang melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Hasil belajar Komputer dan jaringan siswa masih rendah, sehingga perlu ditingkatkan dengan metode yang tepat.
3. Suasana dalam pembelajaran Komputer dan Jaringan selama ini kurang menarik, tidak kondusif sehingga perlu adanya usaha untuk menciptakan suasana menjadi kondusif dan lebih hidup.
4. Metode pembelajaran yang digunakan selama ini tidak memberi kesempatan kepada siswa berkembang sesuai dengan keinginan dan kemampuan siswa.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan ini pada meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Komputer dan Jaringan melalui metode pembelajaran kooperatif tipe STAD pada standar kompetensi *Instalasi Software* kelas X SMK Muhammadiyah Rongkop.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalahnya adalah :

1. Apakah pembelajaran Kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan aktivitas belajar Komputer dan Jaringan?

2. Apakah pembelajaran Kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar Komputer dan Jaringan siswa kelas X SMK Muhammadiyah Rongkop?
3. Bagaimana Tanggapan dari siswa tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Meningkatkan aktivitas belajar Komputer dan Jaringan dengan metode Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD).
2. Meningkatkan hasil belajar Komputer dan Jaringan standar kompetensi *Instalasi Software* kelas X SMK Muhammadiyah Rongkop dengan menggunakan metode Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD).
3. Mengetahui tanggapan dari siswa tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Dilihat dari segi teoritis.
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *Instalasi Software*.
 - b. Sebagai referensi untuk penelitian-penelitian yang sejenis.

- c. Menambah bahan untuk bagian perpustakaan Fakultas Teknik, Jurusan Pendidikan Teknik Informatika

2. Dilihat dari segi praktis

Hasil-hasil penelitian juga bermanfaat dari segi praktis, yaitu :

- a. bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran *Instalasi Software* melalui *pembelajaran kooperatif*.
- b. sebagai syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S1) pendidikan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan masukan khususnya bagi guru kelas X tentang suatu alternatif pembelajaran *Instalasi Software* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dengan menggunakan pendekatan *pembelajaran kooperatif*.
- d. bagi siswa, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung belajar dengan aktif melalui metode pembelajaran Kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajarnya.